

**La teoría del color como herramienta lúdica para la interpretación discursiva y  
seguimiento de instrucciones, en niños de grado tercero de primaria.**

Trabajo de grado presentado para optar el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica,  
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,  
Fundación Universitaria Los Libertadores

Director:

Nelson Enrique Flórez Huertas

Ana María Castiblanco Rodríguez

Rosa Yamile Murcia Rodríguez

Diciembre, 2019

## **Resumen**

Este proyecto de intervención disciplinar (PID) busca utilizar la teoría del color como una herramienta lúdica facilitadora en los procesos de comprensión lectora y seguimiento de instrucciones en niños de grado tercero de primaria; con la finalidad de conocer ¿Qué estrategias lúdicas permiten mejorar el seguimiento de instrucciones en los niños de tercero de primaria del Colegio De La Salle?

La pregunta anterior se responde mediante la aplicación y el análisis de los resultados de pruebas tipo Saber, que son pruebas que realiza el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes), y la retroalimentación de las mismas utilizando colores.

Por lo descrito anteriormente, al final de este proyecto, se desarrollará un libro de actividades como producto, que estará en construcción, puesto que servirá como punto de partida para un grupo de docentes que quieran investigar un poco más sobre el tema y hacer parte de la elaboración del libro.

Los estudiantes de primaria del Colegio De La Salle Bogotá evidencian falencias en el seguimiento de instrucciones y comprensión lectora. Estas falencias no sólo están presentes en el área de lengua castellana, sino en otras asignaturas, y se hacen más recurrentes en el grado tercero. Lo anterior ocasiona que se dificulte en los estudiantes la lectura acertada del contexto y la falta de autonomía en la cotidianidad.

**Palabras clave:** comprensión lectora, autonomía, teoría del color, psicología del color, herramienta lúdica, prueba Saber, seguimiento de instrucciones.

## **Abstract**

This disciplinary intervention project (PID) is intended to use the Color Theory as a playful tool which eases reading comprehension processes and following instructions activities in Colegio De La Salle third graders; in the order to answer the following question: Which playful strategies allow to improve the following instructions process of third grade students in Colegio De La Salle?

To answer that question, we apply and make data analysis about tests “Saber”. They are test made by Colombian Institute for Education Evaluation (Icfes), and the feedback of the tests by using colors.

In concordance with the description, a book is going to be develop as a final product. It is going to be under construction, because it will work as a starting point for a group of teachers who want to research a little bit more about this issue and become part of the book elaboration.

Primary students of Colegio De La Salle Bogotá demonstrate weaknesses in following instructions and reading comprehension. Those weaknesses are marked not only in their native language, but also in other subjects and they are mostly recurrent in third grade. This issue causes in students, difficulties about a good reading of their context and the lack of self-fulfillment in their everyday life.

**Key words:** Reading comprehension, self-fulfillment, color theory, color psychology, playful tools, Saber test, and follow instructions.

## **La teoría del color como herramienta lúdica para la interpretación discursiva y seguimiento de instrucciones en niños de grado tercero de primaria**

Los niños de grado tercero de primaria presentan dificultad a la hora de seguir instrucciones, lo cual ocasiona que no tengan una buena lectura del contexto en el que se desenvuelven. Esto genera falta de autonomía y confusión a la hora de saber qué es lo que se les está pidiendo que hagan.

Es un problema educativo y pedagógico que se presenta en los aspectos cotidianos de los niños y se evidencia principalmente en el aula de clase, cuando se da una instrucción frente a una actividad que debe ser realizada. Se observa que el maestro da la instrucción claramente de la tarea que debe ser desarrollada. Resuelve dudas y explica la instrucción nuevamente. No obstante, los estudiantes expresan confusión con respecto a lo que deben realizar. Lo mismo sucede cuando deben leer la instrucción y trabajar de manera autónoma. Por consiguiente, es necesario que el profesor explique más de una vez la instrucción para que los estudiantes de tercero puedan desarrollar la actividad específica.

Dentro de las causas o síntomas del problema se ha evidenciado la falta de percepción, comprensión y atención por parte de los niños de grado tercero de primaria, al presentarse situaciones en su contexto en las cuales deben desarrollar alguna tarea, realizar alguna actividad o interpretar su realidad con el fin de solucionar un problema. Esto se ve reflejado en sus procesos académicos, mostrando una baja calidad en la elaboración de sus trabajos y confusión en el aprendizaje.

Lo anterior afecta el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que los estudiantes muestran dificultades en áreas básicas como ciencias, matemáticas y lenguaje, también afecta en gran medida las relaciones cotidianas, ya que los estudiantes presentan dificultades a la hora de

realizar procesos de pensamiento como: analizar, interpretar y comprender ciertas situaciones del contexto en el que se desenvuelven. Por lo tanto, si este problema persiste, los estudiantes presentarán más falencias en la resolución de problemas matemáticos y en ejercicios que exijan comprensión de lectura.

La psicología del color trata la forma en la cual una tonalidad o color ejerce influencia en las emociones y el estado mental. Se propone utilizar la psicología del color como herramienta lúdica que facilite la ejecución de los procesos de pensamiento, logrando así que los estudiantes mejoren el seguimiento de instrucciones y la interpretación de su realidad para la realización de tareas determinadas.

Es una propuesta novedosa, una buena manera de captar la atención de los niños, ya que ellos son muy visuales y tienden a recordar más. Este estudio es relevante en la medida en que el desarrollo de los procesos de pensamiento desde edades tempranas, genera la autonomía para la ejecución de tareas determinadas.

Con este estudio se pretende hacer aportes en cuanto al desarrollo y mejora de los procesos de pensamiento y generación de autonomía para enriquecer los conocimientos que son aplicados en el aula de clase.

El desarrollo de este estudio es importante, puesto que es necesario que desde edades tempranas los niños desarrollen la autonomía y sean capaces de ejecutar sus tareas, por medio de los procesos de pensamiento: analizar, comprender e interpretar. En esta medida, se facilita el aprendizaje significativo. Por lo anterior, la pregunta que orienta este documento es *¿Qué estrategias lúdicas permiten mejorar el seguimiento de instrucciones en los niños de tercero de primaria del Colegio De La Salle?*

El objetivo general de este trabajo es *implementar estrategias lúdicas de enseñanza para mejorar el seguimiento de instrucciones y comprensión lectora en los niños de grado tercero de primaria usando la teoría del color.*

Los objetivos específicos que se han planteado son: *definir las causas de la deficiencia tanto en el seguimiento de instrucciones como en la comprensión lectora de los niños de tercero de primaria; determinar estrategias lúdicas que, mediante la teoría y psicología del color, permitan la mejora significativa en la comprensión de los niños de tercero de primaria; y, establecer un diseño de enseñanza lúdico que utilice estrategias basadas en la teoría del color para mejorar el seguimiento de instrucciones y la comprensión lectora de los niños de grado tercero.*

Como docentes de primaria, nos enfrentamos a diferentes problemas de aprendizaje y dificultades que son evidenciadas durante ejercicios aplicativos en clase. Las pruebas realizadas desde las diferentes asignaturas muestran que los estudiantes de grado tercero de primaria presentan falencias en sus respuestas, no por el hecho de no tener clara la temática sobre la cual se les está preguntando, sino porque, a pesar de ser clara la instrucción, no se toman el tiempo de entenderla.

Con este proyecto se pretende implementar estrategias lúdicas basadas en la teoría del color que permitan el mejoramiento de la comprensión lectora y el seguimiento de instrucciones en los niños de grado tercero de primaria del Colegio De La Salle Bogotá.

A continuación se recogen algunos fundamentos y aspectos teóricos, en los cuales se encuentra la temática de proyecto a desarrollar.

En primera instancia, cabe aclarar que no se encuentran muchos referentes teóricos en cuanto a la temática de la teoría del color, en el repositorio de la Fundación Universitaria Los

Libertadores, lo cual nos lleva a pensar en lo innovador de la propuesta para el proyecto de intervención.

Sin embargo, involucrar el color en los procesos lúdicos y de aprendizaje es algo que se ha venido desarrollando hace mucho tiempo:

Este tema no es nuevo, ya que a través de la historia se ha encontrado que el color ha estado presente en la vida del ser humano, a grado tal que se habla de un lenguaje del color (Ortiz 2011) pero es a partir del siglo pasado en donde se ha hecho énfasis en el uso de él en el mundo educativo. Ejemplos de ellos son las investigaciones en el campo del aprendizaje y su relación con diferentes aspectos del color como son, entre otros, los estudios de Melgosa, Huerta e Hita (1984); Suero et al. (2002) Teller, M.; Peverzeva & Zemach (1984)

Lo dicho anteriormente por Ortiz (2019), nos ayuda a referenciar el papel que juega el color en la vida de los seres humanos, y cómo éste se ha hecho presente en el desarrollo de las habilidades en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los seres humanos perciben el color de diferentes maneras y se asocian con sensaciones, percepciones o estímulos. Jacobson N, y Bender W (1996) explican que los colores no son percibidos per se, sino que al ser percibidos son asociados con algunas características, y que los colores exigen una respuesta en todos los casos:

In human visual experience, colors appear as interrelated sensations that cannot be predicted from the response generated from viewing colors in isolation. People can make consistent evaluations of the magnitude of any given experience of colors based on the type of interaction among colors. People respond to the relationships among colors.

Los autores también afirman que existe una expectativa con respecto a lo que puede evocar un color o una tonalidad determinada, y que así mismo, se define la respuesta al estímulo visual hacia el mismo.

El color como parte del arte según Herrera Cantillo et al. (2016), citando a Stainer (1986) hace que el aprendizaje sea significativo por medio del arte, esto quiere decir que, el hecho que el aprendizaje sea significativo, lo convierte en un elemento agradable que facilita el acercamiento de los niños al proceso de enseñanza-aprendizaje.

La teoría del color nos habla de la forma en la cual los colores nos afectan como seres que responden a estímulos determinados, teniendo en cuenta las leyes que la rigen junto con la armonía en los colores. Si bien es cierto que la percepción de los colores es subjetiva, y varía de persona a persona, este aspecto individualizado es una herramienta para que los seres humanos identifiquen una forma sinestésica que evoca situaciones o acciones con un color determinado. A este respecto, Herrera et al. (2016), citando a Wolfgang (1990) mencionan que

Las personas perciben en mayor o menor medida reacciones físicas ante ciertos colores, sensaciones como las de frío en una habitación pintada de azul claro, la de calor en una pintada de naranja, amarillo y rojo. La teoría nos dice que los colores claros estimulan la mente, alegran, despiertan mientras que los colores fríos aquietan el ánimo, los negros y grises deprimen, por el contrario el blanco refuerza los sentimientos positivos

La teoría del color de Wolfgang Van Goethe, relaciona ciertos atributos a un color respectivo. Estos son los atributos relacionados con los colores primarios y secundarios:

Amarillo: es la representación de la luz y el poder.

Azul: representa la quietud y la paz.

Rojo: genera la sensación de calor y aumento de tensión

Naranja: representa la energía, debido a que es una mezcla de rojo y amarillo, contiene atributos de ambos colores

Violeta: representa la madurez, el misticismo y la melancolía

Verde: representa el equilibrio, es un color agradable al ojo ya que lo reconforta.



En el ámbito educativo, se debe tener presente que “Los estudiantes tienen una percepción de lo que observan, el maestro debe ayudarles a entender lo que quieren representar y respetar la concepción que pueden expresar no coartar la creatividad” (Herrera Cantillo et al. 2016)

Lo anterior, desde el punto de vista del color como arte, nos da a entender que podemos basarnos en la percepción y creatividad de un estudiante para llegar al punto de hacer entendible lo que están aprendiendo.

Según Ortiz Hernández (2019) el color, es un elemento fundamental, como facilitador didáctico ya que “La memoria se beneficia, entonces con la asociación de los objetos con los colores que han sido experimentados culturalmente”.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede tomar la teoría del color como herramienta que permita la aprehensión de los conocimientos, y así mismo, sea un ente mediador entre la instrucción y la acción. En palabras de Ortiz (2019)

La relación del color con el aprendizaje no es ocioso, sino que es una herramienta importante en el conocimiento que se generó de manera informal y que, como ya se mencionó, gracias a los resultados de las investigaciones y de la aplicación de los colores en diversos procesos, pueden ser utilizados los colores en el ámbito educativo.

En cuanto al seguimiento de instrucciones, debemos tener en cuenta que casi todos los niños tienen dificultad para seguir instrucciones, esto puede ser signo de dificultades de aprendizaje y falta de atención.

Como podemos detectar las dificultades de seguir instrucciones, tenemos que tener claro que en todos los niños no se presenta igual, es decir, algunos pueden acordarse de bañarse, vestirse, pero muchas veces no el resto de la rutina diaria. En otras ocasiones sucede que a otros

les cuesta concentrarse y pueden distraerse simplemente con el ruido del exterior, esto hace que se dificulte el escucha de las instrucciones.

Por otro lado, Ortiz afirma que

Uno de los problemas entre los niños de primaria y que repercute hasta los estudios superiores es el de mejorar los métodos para inducir a los infantes en el desarrollo de la lectura porque de antemano se sabe que existen diversos factores que influyen al momento de seleccionar la metodología más adecuada para satisfacer las necesidades, intereses y realidades de cada niño y que puede influir en su proceso de aprender.

Esto se podría ver evidenciado no sólo en la lectura de textos escritos, sino en la lectura de contextos determinados, de realidades que enmarcan a los niños, en las cuales ellos deben seguir instrucciones desde lo más simple hasta otras que requieren de mayor complejidad.

Esta falta de atención y escucha puede ser ocasionada por diferentes factores que dependen muchas veces del contexto en el cual se desenvuelven los niños. Según Valencia (2016) esos factores pueden ser la falta de acompañamiento de los padres, el aprovechamiento del tiempo libre de los estudiantes, la falta de estrategias didácticas de los docentes para atender sectores de vulnerables, el entorno social y el factor económico que afronta el territorio”; con lo cual se evidencia que es una problematización que afecta a la mayoría de los niños entre las edades de 6 a 9 años.

La lúdica juega un papel fundamental en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los estudiantes, especialmente en los primeros años de escolaridad, razón por la cual es necesario implementarla en aspectos del currículo y la planeación de clases y actividades en proyectos que involucren comprensión lectora y resolución de problemas.

Es importante que se lleven a cabo los procesos de comprensión, ya que éstos facilitan la producción y se lleva a cabo la comunicación asertiva, desarrollando las habilidades

comunicativas en los estudiantes y permitiendo “nuestra capacidad de comprender, interpretar y elaborar contenidos comunicativos, para la interpretación del mundo, la expresión de la subjetividad y el ejercicio de nuestra ciudadanía.” (Patricia, c. and Edwina, L., 2015)

La lúdica proporciona gozo en la actividad que se ejecuta. Según Córdoba, N., Marín, N. y Pérez, O. (2015), “El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales.” Lo anterior orienta el propósito de la lúdica hacia el seguimiento de indicaciones ya que se presenta en situaciones y contextos cotidianos. Lo anterior, de acuerdo con las autoras, se evidencia no solamente en el estudiante, sino que debe verse reflejado bilateralmente, es decir en el maestro también debe haber gozo y satisfacción en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Con base en lo anterior, la lúdica puede tomarse como una estrategia pedagógica que requiere la capacitación constante del docente. Teniendo en cuenta que los procesos van cambiando, conforme cambia la época y los aprendizajes se enfocan hacia ciertos aspectos y competencias que varían en el tiempo, dependiendo del contexto. De acuerdo con Huerta, J. (1996), las estrategias permiten la conexión entre el concepto y el objeto, es decir, unen las etapas en un proceso determinado y así lograr el objetivo; para complementar esta idea, Chacón, M. (2006) plantea las estrategias como un “conjunto de procesos y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito”.

La comprensión lectora y el seguimiento de instrucciones deben ser competencias aplicables al contexto real del estudiante. En este sentido, la educación debe tener un modelo que se base en competencias e interdisciplinariedad, teniendo como eje fundamental "la expresión

concreta de los recursos que pone en juego el individuo cuando lleva a cabo una actividad, y que pone el énfasis en el uso o manejo que el sujeto debe hacer de lo que sabe, no del conocimiento aislado, en condiciones en las que el desempeño sea relevante" (Malpica, 1996) lo anterior con miras a tener en cuenta los pre-saberes de los estudiantes a la hora de desarrollar ciertas competencias.

Para enfrentar a los estudiantes al análisis de las situaciones reales –comprensión de lectura del contexto– , y lograr que sean competentes –seguimiento de instrucciones–, es fundamental sacar la idea de la transmisión del conocimiento y de la educación como un modelo netamente instruccional en el cual, el aprendizaje es lineal y unidireccional. Al respecto, Vergara, D. y Otero, H., hacen la siguiente reflexión:

Los objetivos y tareas de la educación moderna no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos también es necesario que los procesos respondan por una educación que se dedique a desarrollar las capacidades necesarias, en ese orden de ideas, es posible entonces fortalecer los procesos a través de la lúdica y el juego.

Esto indica que es necesario dirigir las estrategias pedagógicas específicamente hacia la organización mental de los estudiantes, así como hacia sus esquemas intelectuales (conocimientos previos). Carretero (1995) afirma que estas estrategias funcionan en la medida en que el estudiante sea animado a conducir su propio aprendizaje; la experiencia adquirida por este facilite el aprendizaje; y, las prácticas del aprendizaje se ocupen más de los procedimientos y competencias que de los conocimientos estrictos.

El objetivo del proceso enseñanza-aprendizaje es ser significativo para los participantes del mismo. Al respecto Puche et al. (2009), se refieren al espacio de aprendizaje significativo como un:

Escenario de aprendizaje estructurado, retador y generador de múltiples experiencias para los niños que participan en él. Se trata de una situación o conjunto de situaciones relacionadas entre sí, que facilitan la construcción de un nuevo conocimiento y permiten desarrollar formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción con el mundo.

Se infiere que el espacio en el cual se genera el proceso de enseñanza es fundamental para el desarrollo de las competencias de los estudiantes, quienes logran un mayor aprendizaje basados en su contexto y su cotidianidad. Pero, las autoras también refieren que no todo espacio es significativo per se, por el hecho de ser netamente contextual. Es indispensable el papel que juega el maestro en la construcción del conocimiento en el espacio de aprendizaje significativo. El espacio entendido no como un lugar físico, sino como una “variedad de situaciones enriquecidas que los adultos pueden utilizar y aprovechar en la cotidianidad con los niños para que tengan experiencias novedosas y desafiantes”.

Otálora, Y (2010) menciona las características de un ambiente de aprendizaje y sus elementos, y hace especial énfasis en que estos ambientes no se generan solamente en la escuela, sino también en contextos sociales en los cuales los habitantes tienen determinadas tareas para la consecución de un objetivo con fines culturales.

Para la autora existen cuatro elementos importantes en los ambientes de aprendizaje. El primer elemento son los participantes del ambiente: el agente educativo y el educando:

El “agente educativo” es la forma genérica para designar a “quien” diseña y dirige la actividad educativa, y los “aprendices” o “educandos” son “quienes” aprenden y se desarrollan. Por lo tanto, el agente educativo no siempre es un profesor y los aprendices no siempre son los niños de una escuela. La relación agente educativo-educando se puede observar también en una comunidad que dispone actividades culturales para sus miembros.

El segundo elemento a tener en cuenta son las metas educativas y los objetivos que desean alcanzarse, así como los pasos a seguir, las estrategias y el papel que desempeñará cada participante para la consecución de las mismas.

El tercer elemento en los ambientes de aprendizaje son los artefactos culturales, entendidos como: “el marco simbólico o contexto, los géneros discursivos y usos del lenguaje, las modalidades de intervención, las ayudas pedagógicas, los materiales, y los lugares y tiempos en los cuales se desarrollan las actividades”.

Finalmente, el cuarto elemento son las concepciones e intencionalidades de los agentes educativos y de los educandos, puesto que,

Las concepciones dirigen las acciones del agente educativo, tanto como sus intenciones, y de esta manera constituyen un elemento fundamental para la dinámica del ambiente de aprendizaje. Pero, también, los educandos aportan a esta dinámica a través de sus concepciones sobre las intenciones y las formas de enseñar del agente educativo, sobre el conocimiento que aprenden y las metas de la educación.

Lo estipulado por Otálora, puede entenderse como un espacio de aprendizaje significativo, en cuanto constituye un escenario complejo, dinámico y flexible que se pueden enriquecer.

Ahora bien, hay que poner en práctica la implementación de la lúdica en los espacios de aprendizaje, teniendo en cuenta la lúdica como “un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar, (...) provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad” (Motta, C. 2004), con el fin de lograr un aprendizaje significativo en los niños de tercero de primaria.

Para el logro de la meta, según Chacón, M. (2007) el docente debe ser autónomo, crítico y reflexivo en sus prácticas pedagógicas, debe ser investigador y tener competencias no solamente en la parte del lenguaje, sino en ciudadanía, aptitudes problematizadoras y dar soluciones.

Hay que tener en cuenta que este proyecto es un proyecto de intervención con un toque de innovación en el ámbito académico para fortalecer los procesos de seguimiento de instrucciones en los estudiantes de primaria, de tal forma que ellos puedan apropiarse lo que deben hacer y lo relacionen mentalmente con un color, para que realicen la instrucción que se les pide, y después lo ejecuten de manera más autónoma.

El presente trabajo se fundamenta bajo la línea de investigación *evaluación, aprendizaje y docencia* propuesta por la vicerrectoría de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores.

Teniendo en cuenta que esta línea se caracteriza por concebir la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades, se considera pertinente aplicarla a este proyecto de intervención educativa.

El enfoque investigativo del proyecto de intervención es cualitativo, puesto que se utiliza la recolección y análisis de datos con el fin de “afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (Hernández, 2014), así como evaluar constantemente el desarrollo del proyecto, que está susceptible a cambios o mejoras por parte de los investigadores que en él intervienen.

Se escoge el enfoque cualitativo ya que el proyecto busca comprender las problemáticas de una población determinada, explorándolas desde su perspectiva, de una manera natural en el contexto en el cual se desenvuelven.

Bajo el precepto del enfoque cualitativo, el diseño con el cual se lleva a cabo este trabajo es el de investigación-acción ya que la finalidad de esta es “resolver problemáticas y mejorar prácticas concretas. Se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales.” (Hernández, 2014), del mismo modo que se busca que los participantes del proyecto, es decir, la población en la cual será ejecutado, hagan parte del desarrollo del proceso, ayudando a establecer ideas para la mejora del mismo, y de esa manera obtener resultados óptimos para la intervención.

El proyecto se llevará a cabo con estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio De La Salle Bogotá. En total son 42 niños y niñas.

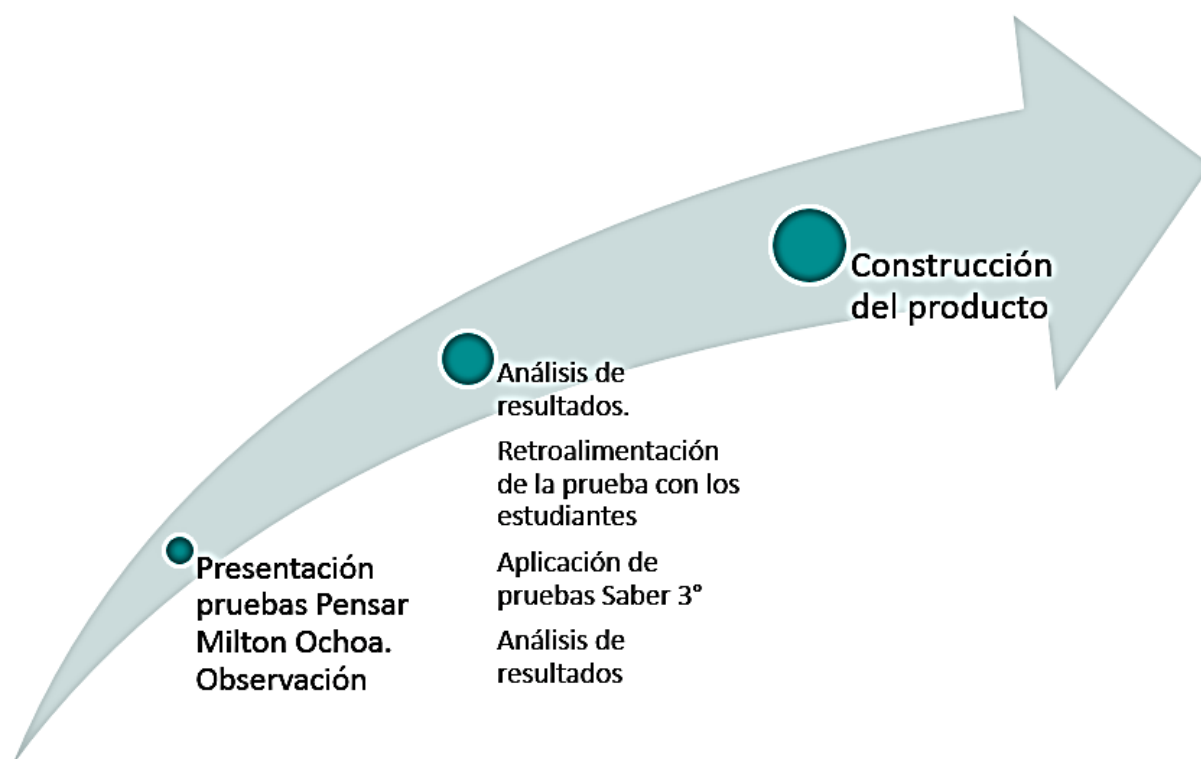
La técnica utilizada en este proyecto será la observación, y los instrumentos que se utilizarán en ese proceso son diarios de campo, documentos y cuestionarios.



### **Estrategia: Aprender jugando**

La estrategia denominada “Aprender jugando” surge como parte del ejercicio de indagación y concertación con 42 estudiantes de grado tercero del Colegio De La Salle Bogotá y que plantea la creación de un libro de actividades en el cual se guiarán las indicaciones con diversos colores, dependiendo de la instrucción a seguir.

Figura 1. Estrategia de intervención



Fuente: Autores, 2019

Figura 2. Infografía

# *Aprender Jugando*



Este libro servirá como ayuda para la concentración  
y el seguimiento de instrucciones.  
Contiene múltiples actividades con diferentes temáticas.

Fuente: Autores, 2019

Ahora, cabe señalar el primer momento, en donde se enmarca la observación y los estudiantes realizan la presentación de las pruebas Pensar 3°, hechas por la empresa de asesorías

académicas Milton Ochoa. Estas son unas pruebas tipo Icfes que preparan a los estudiantes de los grados 3°, 5°, 9° y 11° para sus pruebas Saber. El segundo momento consta de tres etapas, la primera, es la retroalimentación de los resultados de las pruebas Pensar; la segunda, es la prueba de la aplicación de un cuadernillo de las pruebas Saber 2015 para grado tercero; y la tercera etapa consistió en hacer análisis de resultados de ambas pruebas en lenguaje y matemáticas. Con base en lo anterior, el tercer momento es la construcción del producto.

Para el cumplimiento del objetivo del PID *La teoría del color como herramienta lúdica para la interpretación discursiva y seguimiento de instrucciones en niños de grado tercero de primaria* se hizo necesario diseñar un plan de acción que contemplara las actividades que desde el marco lúdico abordan el problema en cuanto al seguimiento de instrucciones y mejoramiento de la comprensión lectora. A continuación, se relacionan de manera secuencial las acciones lúdicas:

Tabla 1. Plan de acción: Aprender jugando

| <b>Nombre del PID:</b> La teoría del color como herramienta lúdica para la interpretación discursiva y seguimiento de instrucciones en niños de grado tercero de primaria                                 |  |   |                   |
|---|--|---|-------------------|
| <b>Responsables:</b><br>Ana María Castiblanco, Rosa Yamile Murcia   |  |   |                   |
| <b>Beneficiarios:</b><br>42 estudiantes de grado tercero  |  |   |                   |
| <b>Objetivo:</b><br>Implementar estrategias lúdicas de enseñanza para mejorar el seguimiento de instrucciones y comprensión lectora en los niños de grado tercero de primaria usando la teoría del color. |  |   |                   |
| <b>Campo temático:</b> Lenguaje   |  |   |                   |
| <b>Actividad</b>  | <b>Metodología, descripción y desarrollo</b>   | <b>Recursos/ tiempos</b>  | <b>Evaluación</b> |
| <b>Presentación pruebas Pensar 3°</b>   | Los estudiantes presentan las pruebas Pensar, elaboradas por la empresa de asesorías académicas de Milton Ochoa. | Cuadernillos pruebas Milton Ochoa. La prueba tiene una duración de tres | Observación       |

|                                  |  |  |   |
|----------------------------------|--|--|---|
|                                  |  | horas  |   |
| <b>Análisis de resultados</b>    | 1. Retroalimentación de pruebas Pensar, socialización y prueba con color.<br>2. Presentación de pruebas Saber 2015<br>3. Análisis de datos de pruebas  | 1. 2 horas<br>2. Cuadernillos Pruebas Saber 2015. 3 horas<br>3. Una semana | Análisis de resultados y contraste entre los dos modelos de pruebas |
| <b>Construcción del producto</b> | Elaboración de diseño del libro.<br>1. Se realizará una reunión con docentes de diferentes áreas que quieran aportar a la construcción del producto.<br>2. Se harán guías de estudio como prueba piloto para verificar la efectividad de las actividades para luego ser puestas en el libro. Estas guías se irán aplicando a medida que se van diseñando por los docentes de las áreas | Seis meses a un año<br>1. Una semana<br>2. Una vez cada quince días        | Verificar la aplicabilidad del producto.                            |

## **Conclusiones y recomendaciones**

Se pudo evidenciar en los resultados de las pruebas pensar 3°, aplicadas por la empresa Milton Ochoa, que los estudiantes que presentan bajos resultados en las pruebas son los que tienen dificultades para comprender el contexto de la pregunta y del texto guía. Al confrontar los resultados con los estudiantes, ellos relatan que no entienden la pregunta en relación con el texto, ya que ésta no tiene una respuesta que se obtenga de manera literal, sino que requiere ciertos niveles de análisis para hacer inferencias y deducciones.

Al trabajar con los ejemplos de las pruebas del cuadernillo “Saber 3°” del Icfes, especificando a los estudiantes la instrucción, se hizo más fácil que reconocieran lo que debían hacer y ejecutarlo al trabajarlo con colores, siguiendo la indicación del docente.

Con base en lo anterior, se procede al desarrollo de un material físico, el cual aún se encuentra en construcción. Es un libro con diferentes actividades en las cuales las instrucciones tienen un color determinado, dependiendo de la indicación a ejecutar.

Una vez finalizado este material, se procederá a hacerlo de manera virtual para ser descargado desde plataformas digitales, disponible en inglés y en español.

Se recomienda continuar con el proceso investigativo orientado hacia diferentes modelos y enfoques pedagógicos para verificar la aplicabilidad del mismo en diversos escenarios educativos.

También se sugiere trabajar el producto con poblaciones de todas las edades en primaria y notar en cuál de todas puede tener una efectividad mayor para lograr el seguimiento de instrucciones y comprensión lectora en todos los grados de primaria.

Es importante que se tengan en cuenta puntos de vista desde las diferentes áreas del conocimiento, con docentes que aporten a la construcción del producto, ya que está enfocado hacia el aprendizaje interdisciplinar y estará diseñado para ser utilizado en cualquier materia.

## Referencias

- Bonilla, E., Rodríguez, P. (1997). Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales. Colombia: Editorial Norma.
- Carretero, M. (1995). Constructivismo y Educación. España. Ed. Luís Vives.
- Campos Rocha, M., Chacc Espinoza, I., Gálvez González, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Seminario para Optar al Título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales. Santiago.
- Chacón, M. (2007) Las pasantías de la carrera de Educación Básica Integral: Un espacio para la reflexión en la Práctica. En revista Acción Pedagógica, 11, (2), 58-64.
- Córdoba de Gómez, L., Marín Marín, M., Pérez Suárez, O. (2015). Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la Lúdica. Investigación para optar el título de: Especialistas en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria Los Libertadores. Medellín.
- Correa Restrepo, M. Orozco Hormaza, M., Orozco Hormaza B., Puche Navarro, R., Corporación niñez y conocimiento. (2009). Creando espacios educativos significativos con los niños. En Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia (pp 86-87). Bogotá, Colombia. Revolución educativa.
- Díaz, F., Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista. Ed. McGraw Hill.
- Edwina, L. (2015). *¿Cómo mejorar las competencias comunicativas de los estudiantes del grado cuarto de la básica primaria de la I.E. Fe y Alegría Aures a partir de una propuesta lúdica?*. [online] Repository.libertadores.edu.co. Available at: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/164/CarmenSofiaHerreraSanchez.pdf?sequence=2>

- Franco Taboada, J. (2015). *De la teoría de los colores de Goethe a la Interacción del color de Albers*. Expresión Gráfica Arquitectónica, (3703),  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/76232/3703-12908-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Hernández Sampieri, Roberto. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México D.F. Editorial McGraw Hill.
- Herrera Cantillo, L., Mestizo Gutiérrez, L., & Mina Quintero, M. (2016). *Implementación de actividades del dibujo y la pintura para el mejoramiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado transición “a” de la Institución Educativa Comercial el Palo Caloto, Cauca*. Trabajo de grado, cauca.
- Huerta J, Jesús. (1996). Desarrollo curricular por competencias profesionales integrales. Revista Educar, Universidad de Guadalajara, Guadalajara.
- Jacobson, N & Bender, W. (1996). *Color as a determined communication*. Recuperado de <https://pdfs.semanticscholar.org/984d/7bc126e7409ece36b712d974c2f510c56eb2.pdf>
- Malpica, M., (1996) El punto de vista pedagógico. En Argüelles, A., op. cit., pp. 123 -140.
- Motta, C. Fundamentos de la educación. Colombia: Cerlibre. 2004
- Ortiz Hernández, G. (2019). *El color. Un facilitador didáctico*. Revista De Psicología, (1870–5618), <https://www.uv.mx/psicologia/files/2014/09/El-color-un-facilitador-didactico.pdf>.
- Otálora, Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. Universidad del Valle. Artículo en Dialnet.
- Sayago, Zoraida Beatriz, & Chacón, María Auxiliadora (2006). Las prácticas profesionales en la formación docente: hacia un nuevo diario de ruta. Educere, 10(32),55-66.[fecha de Consulta 11 de Diciembre de 2019]. ISSN: 1316-4910. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=356/35603209>
- Valencia Castillo, I., Aramburo Vivas, R., & Valencia Rodallega, Y. (2016). *Mejoramiento de lectura y escritura en niños de grado tercero en la Institución Educativa Esther Etelvina Aramburo*. Tesis de grado, Buenaventura.
- Vergara Herazo, D., Otero Marrugo, H. (2017). La Lúdica Como Estrategia Para Motivar El Desarrollo Integral De Los Niños. Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica Fundación Universitaria Los Libertadores

**Anexos**

[https://www.semitagui.gov.co/contenidos/calidad%20educativa/cuadernillos/ejemplosp3/Ejempl  
os%20de%20preguntas%20saber%203%20lenguaje%202015%20v3.pdf](https://www.semitagui.gov.co/contenidos/calidad%20educativa/cuadernillos/ejemplosp3/Ejempl<br/>os%20de%20preguntas%20saber%203%20lenguaje%202015%20v3.pdf)

[https://www.semitagui.gov.co/contenidos/calidad%20educativa/cuadernillos/ejemplosp3/Ejempl  
os%20de%20preguntas%20saber%203%20matematicas%202015%20v3.pdf](https://www.semitagui.gov.co/contenidos/calidad%20educativa/cuadernillos/ejemplosp3/Ejempl<br/>os%20de%20preguntas%20saber%203%20matematicas%202015%20v3.pdf)